ARKADE

Fevereiro de 2012 - Edição 32

ISSN 2175 - 4071

FINAL FANTASY XIII-2

- AMY
- SOULCALIBUR V
- RESIDENT EVIL REVELATIONS

APOIO









House Games
PRESS START







Pixel3
editora digital

DigitalPress



Editor Chefe:
Raphael Cabrera

Redação:
Fábio Torres
Rodrigo Pscheidt

Design:
Erick Drefahl
Daniel Ferreira

Marketing:
Suzane Skroch

Colunistas:
Fábio Torres
Tamirys Seno
Antonio Ribeiro
Dario Coutinho

Colaboradores:
Eduardo Martins
Alvaro Tadeu
Mauricio Piccini
Carlo Valentine

Arkade 3.0

Esta edição inaugura o que estamos chamando aqui na redação de "versão 3.0" da revista Arkade, estreando novas colunas e uma maior variedade de conteúdo. Com uma difusão cada vez maior da revista, pudemos aumentar nossa equipe com excelentes colaboradores, e a equipe Arkade está a cada dia maior e mais sólida. A partir desta edição contamos com 4 novos colunistas, que publicarão matérias sobre temas variados: mercado de jogos, mulheres gamers, jogos para celular e cinema. Também neste novo formato incluímos a coluna Perfil, que trará entrevistas com personalidades do cenário gamer nacional. O objetivo desta coluna é criar e valorizar a cultura de games do país, que é rica mas pouco conhecida pela maioria. Após muitos pedidos de leitores, finalmente inserimos também uma coluna de dicas, e neste clima de participação, esta edição também foi a primeira em que a capa foi escolhida através de votação de vocês leitores, via Facebook. Obrigado a todos que votaram e nos ajudaram a criar a revista, como eu digo desde a nossa primeira edição, você leitor faz parte da nossa equipe, então curta nossa página no Facebook, siga-nos no Twitter, acesse o blog e participe da revista. Começamos 2012 com tudo e em breve lançaremos mais novidades. Recline sua cadeira, relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade!

Raphael Cabrera

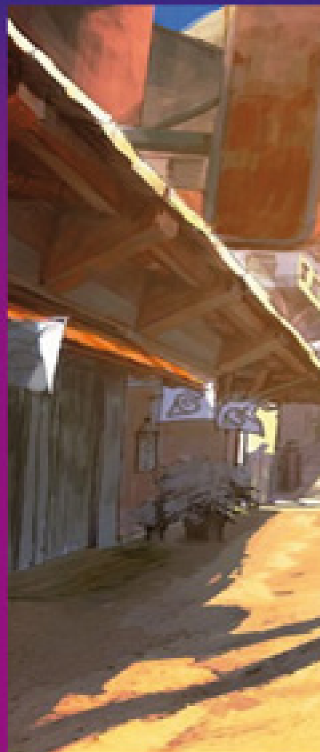
ISSN 2175 - 4071

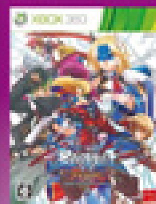
Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

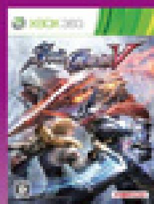












Loja Centro

Rua do Seminario, 222 Centro - São Paulo
Tel: 3326-0045
Horario de Funcionamento:
Seg a Sex: 9h as 18:30h
Sab: 8:30h as 17h

Loja Shopping Tamboré

Av. Piracema, 669 loja - 462A Tamboré - Barueri
Tel: 3581-0393 / 3581-0394
Horario de Funcionamento:
Seg a Sab: 10h as 22h
Dom e Feriados: 14h as 20h



Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

ÍNDICE











Perdido, mas nem tanto

Olá pessoal da Revista Arkade! Gosto muito do conteúdo mostrado na revista, mas acho que vocês deveriam colocar algum tipo de review ou análise de jogos, pois várias vezes tive (e ainda tenho) dúvidas se devo ou não comprar tal jogo. Obrigado!
Via Formspring

Arkade: Agradecemos os elogios, mas... em que planeta você vive? Salvo edições especiais, estamos sempre publicando reviews dos principais lançamentos do mundo dos games! Olha esta edição, por exemplo: temos reviews de Soul Calibur V, Final Fantasy XIII-2 e mais! Esperamos que nossas opiniões ajudem-no na escolha de bons games!

Games Musicais

Olá, poderiam me indicar um bom jogo musical? Estou pensando em comprar um, mas não sei qual compro...
Lercio - Via Formspring

Arkade: Sua pergunta é bem ampla, Lercio. Você busca um jogo musical para dançar ou para tocar algum instrumento? No primeiro caso, existem diversas boas opções no mercado, como Just Dance, Dance Central e games temáticos, como o do Michael Jackson, por exemplo. Para tocar instrumentos, temos as boas e velhas séries Guitar Hero e Rock Band, e o recente Rocksmith, onde você usa uma guitarra de verdade para jogar.



RPG Clássico

Estou querendo comprar um jogo de RPG para Xbox 360, mas eu queria algo mais perto dos clássicos de antigamente (como Breath of Fire, Legend of Legaia) que tenha combate em turnos, história épica e tudo o mais. Podem recomendar algum?
Via Formspring

Arkade: Este tipo de RPG realmente está escasso hoje em dia. Mas, ainda existem boas opções, quase todas vindas do Japão: Ressonance of Fate é um bom RPG com tudo o que você procura, mas magias e espadas são substituídas por armas de fogo que existem de verdade. Outra boa opção do gênero é Record of Agarest War, um JRPG com um estilo retrô, com personagens 2D inseridos em ambientes 3D e batalhas naquele estilo tabuleiro, onde você deve mover seus personagens pelo cenário antes de atacar. Mas, dê uma chance para RPGs mais modernos, como The Elder Scrolls V: Skyrim. Você não vai se arrepender!



Metin2

CAVERNA DEMONÍACA

ONDE O MAL RESIDE

m2.ongame.com.br/

Uma passagem para o inferno foi recentemente descoberta e hordas demoníacas agora assolam o mundo dos homens.

Enquanto o desespero devora o coração dos fracos, a coragem aflora na alma dos valorosos que são convidados a se alistarem na guerra contra o mal.

Será você o nobre guerreiro que terá a glória de acabar com a ameaça da Ceifadora da Morte?

Venha mostrar seu valor em Metin 2



CLIQUE AQUI E CRIE SUA CONTA AGORA MESMO

EASTER EGGS

The Elder Scrolls V: Skyrim está repleto de easter eggs, mas um dos mais interessantes é o que faz alusão ao clássico Pac-Man: na Endon's House localizada em Markath, um queijo e algumas cebolas estão arranjadas de maneira que remete imediatamente ao mascote comilão da Namco!



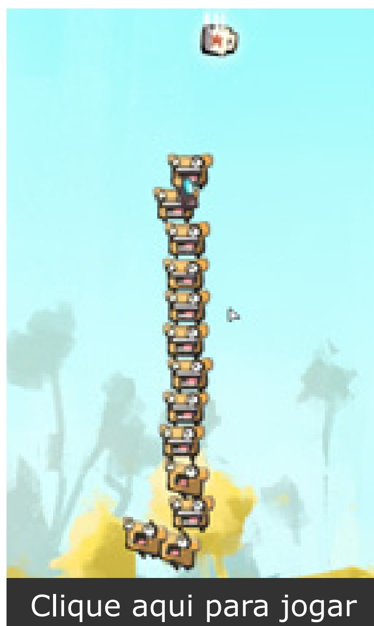


CURIOSIDADES

Um encontro de dois mestres da velocidade: em 1993 a Sega patrocinou o GP da Europa, que naquele ano foi chamado de "Sega European GP". O troféu - que foi conquistado pelo nosso Ayrton Senna - tinha o logo da Sega e era uma bela estatueta do Sonic!

QUAL É ESTE JOGO?

Resposta da edição anterior: Bio F.R.E.A.K.S.


Clique aqui para jogar

JOGOS EM FLASH

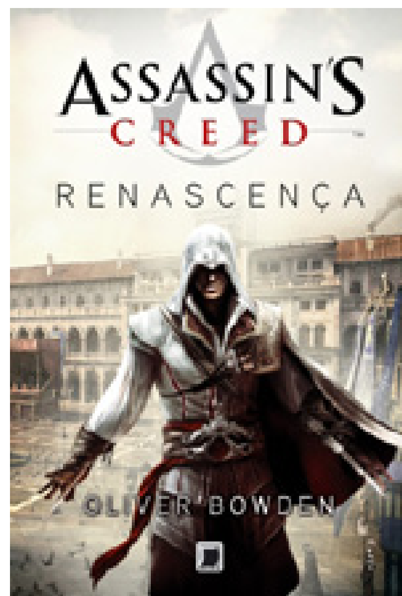
Making Monkeys

Making Monkeys é um prato cheio para quem curte games de plataforma 2D desafiadores: seu objetivo no game é basicamente levar o macaquinho (que mais parece uma torrada!) até a xícara que está em algum lugar do cenário. O problema é que nem sempre chegar até ela será uma tarefa fácil, pois espinhos, abismos e outros obstáculos irão pintar no seu caminho. Nessas horas, o jogador pode descolar uma arma que cria clones do seu macaquinho. Todos os clones são controlados simultaneamente, e você precisará utilizar criatividade e trabalho em equipe (e até mesmo sacrificar alguns clones) para chegar à caneca. Com visual simpático e uma dificuldade crescente, Making Monkeys é um ótimo teste para seu raciocínio, paciência e sua perícia nos controles.

CULTURA

Assassin's Creed: Renascença, Oliver Bowden

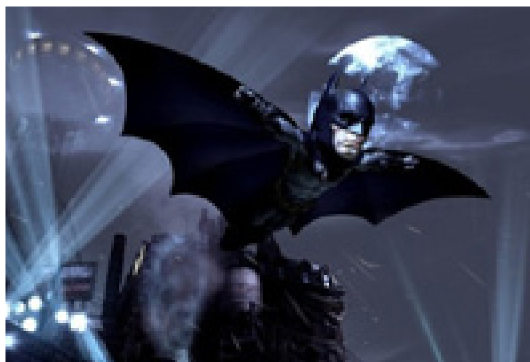
A trama da série Assassin´s Creed é uma das mais complexas e interessantes que surgiram nos últimos anos, mesclando ficção, realidade e personagens históricos em uma grande aventura repleta de reviravoltas e momentos épicos. O livro Assassin's Creed: Renascença pega a esteira desta história e narra as desventuras do famoso assassino Ezio Auditore, sua iniciação no clã dos assassinos e sua história de vingança contra os Borgias e os templários. A narrativa detalha muito do que já vimos no game, mas aprofunda a relação de Ezio com outros personagens importantes, como Leonardo da Vinci. Assassin's Creed: Renascença é uma boa pedida tanto para quem já curtiu os games e quer se aprofundar naquele universo, quanto para quem não jogou, mas é fã de uma boa aventura.



Batman: Arkham City
X360, PS3

Todos os uniformes: para destravar todos os uniformes do Homem-Morcego sem precisar acabar o game diversas vezes, execute o seguinte código na tela inicial do game (aquela que aparece após você escolher onde vai salvar seu jogo): esquerda, esquerda, baixo, baixo, esquerda, esquerda, direita, cima, cima, baixo. Um som vai confirmar o código. Ao entrar no game, você poderá escolher qualquer uniforme pelo menu de skins.

Modo bobble-head: para deixar todos os personagens do game cabeçudos, saque o sequenciador de criptografia do herói, mantenha os dois gatilhos (RT e LT ou R2 e L2) pressionados e gire os dois analógicos do controller; o esquerdo em sentido anti-horário, o direito em sentido horário. Faça isso por uns 5 segundos e voilá, todos os personagens do game ficarão cabeçudos!



Assassin's Creed: Revelations
PC, X360, PS3



Skin do Desmond: para jogar com uma skin de Desmond na campanha normal, simplesmente complete os mini games opcionais de Desmond - encontrados na opção "retorne para a Ilha de Animus", no menu de pause do game. Depois disso, basta ir ao menu de seleção de skins para escolher o visual de Desmond.

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Wii

Recuperação automática de energia: esta é uma dica meio óbvia, mas que pode salvar a pele de muita gente, e ainda ajudar na economia de poções. Quando passar por um banco ou uma cadeira qualquer, faça com que Link sente-se. Seus corações de energia irão se encher gradativamente enquanto Link estiver sentado.

A ARKADE AGORA TAMBÉM ESTÁ NO IPAD



ACESSE PELA APP STORE BRASIL OU CLIQUE AQUI

ARKADE



COMANDANTE SHEPARD

É difícil falar de um personagem como Commander Shepard, afinal, o jogador é quem escolhe cada detalhe do personagem: da sua história ao perfil psicológico, passando pela aparência e a classe de combate, tudo pode ser customizado da maneira que o jogador preferir.

Mesmo com todos os recursos de customização de personagem que um bom RPG deve oferecer, é fato que grande parte dos jogadores da série Mass Effect mantém a opção pré-definida pelo game, que pode ser tanto John Shepard como Jane Shepard, um fuzileiro da Aliança que almeja chegar ao status de agente Spectral.

Muito além do sexo do personagem, existem decisões que afetam diretamente o tipo de pessoa que Shepard é e a maneira como outros personagens interagem com ele: você escolhe se Shepard será um órfão que cresceu nas ruas e se tornou um sobrevivente perturbado ou um filho de pais militares que seguiu os passos deles e virou um herói de guerra.

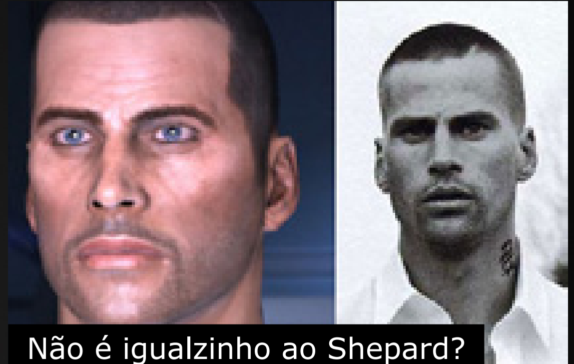
Após os fatídicos acontecimentos do primeiro game, o corpo de Shepard é literalmente reconstruído pelo Projeto Lazarus, utilizando tanto elementos orgânicos quanto sintéticos. Novamente, as escolhas do jogador afetam Shepard, que apresenta bizar-

ras cicatrizes brilhantes frutos de sua "ressurreição", sequelas que podem ficar mais ou menos intensas de acordo com as ações e o tipo de pontos (paragon ou renegade) adquiridos no decorrer do game.

Independente do perfil que você escolher, uma coisa é certa: os rumos que a vida de Shepard tomar - sejam eles bons ou ruins - são de sua total responsabilidade.

Cada escolha que você fizer no decorrer dos games poderá afetar drasticamente os rumos da trama, que é contínua de um game para o outro e em breve chegará ao seu derradeiro clímax, com o lançamento de Mass Effect 3 - game que ganhou o prêmio de jogo mais esperado do ano no VGA do ano passado - que está marcado para o dia 6 de março.

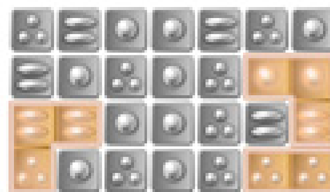
Uma curiosidade interessante é que as feições da versão masculina de Shepard foram tiradas do modelo holandês Mark Vanderloo.



Não é igualzinho ao Shepard?

LITHO

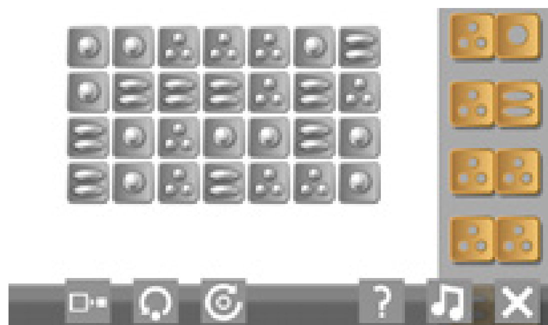




Puzzle games são os melhores passatempos na hora de exercitar nosso cérebro. Se você quer testar seu raciocínio, o game Litho, produzido pela brasileira Crocodella Software, é uma ótima pedida.

Com um visual clean, Litho é uma versão moderna do clássico jogo de tabuleiro Cilada: seu objetivo é encaixar todas as peças em um tabuleiro, de modo que não sobre nenhum espaço livre no campo de jogo e nenhuma peça em seu inventário.

Parece fácil, mas com o tempo, Litho vai se mostrar um verdadeiro desafio de atenção e inteligência: as peças chegam agrupadas, e você deve rotacioná-las para que possam ser encaixadas nos lugares certos.





Acabou os 50 puzzles que o game oferece? Sem problemas: Litho possui um sistema de criação de fases que permite que qualquer jogador crie seu próprio desafio e compartilhe-o com o mundo.

Este recurso torna o game praticamente infinito, pois você pode atualizá-lo sempre que quiser, baixando as fases criadas pelos demais jogadores e garantindo mais e mais horas de desafios!

Então, se você está precisando testar seu raciocínio e sua atenção de maneira divertida, fica a dica: baixe Litho diretamente da App Store no seu tablet ou smartphone, e boa diversão!

Envie o seu jogo para a ARKADE

iOS 3.0 | Puzzle | 1 jogador | Produtora: Crocodella Software | Clique para jogar!



GAME METAL NACIONAL COM MEGADRIVER

Os videogames e rock n' roll andam juntos há muito tempo. Quem curte ambas as coisas certamente já deve conhecer o trabalho dos caras da MegaDriver, uma banda que existe há nove anos e se especializou em uma área conhecida como "Game Music", fazendo versões em metal para temas de games clássicos e compondo músicas que homenageiam games que marcaram época.

Para iniciar com o pé direito esta nova coluna de entrevistas da Arkade, conversamos com Nino, o fundador da banda, sujeito que (obviamente) foi um jogador de Mega Drive e resolveu juntar o seu amor à música ao seu amor pelos games. Confira nossa entrevista exclusiva e saiba tudo sobre os bastidores da pioneira banda de game metal do Brasil.

Resumidamente, nos diga, quando e como a banda começou?

MD: Quando eu era adolescente era comum jogarmos videogame escutando o som de alguma banda que curtíamos. Enquanto jogava, comecei a reparar na semelhança que algumas músicas dos jogos possuíam com Heavy Metal. Passei então a tirar as músicas dos jogos na minha guitarra e foi assim que surgiu a ideia do "Game Metal". Era muito difícil convencer os amigos das bandas de garagem a tocarem temas de jogos como Sonic, Altered Beast, Castlevania, Top Gear, Streets Of Rage, ao invés de covers de bandas famosas. Passei a fazer gravações sozinho, fundei meu website pessoal e passei a postar minhas primeiras aventuras com o "Game Metal" lá. A ideia de fundar uma banda exclusiva para o estilo foi retomada em 2003, quando senti que a aceitação e a cultura digital estavam realmente mudando. Foi assim que surgiu a MegaDriver, batizada em homenagem ao console que mais joguei e tenho grande admiração, o Mega Drive.

Como é a recepção do seu trabalho no Brasil? E no exterior?

MD: Por muitos anos a popularidade do projeto foi maior no exterior. Segundo as estatísticas do nosso website, o Brasil está em terceiro lugar com 3.6 milhões de downloads, atrás dos EUA com 3.7 milhões e China, no primeiro lugar, com 4.7 milhões. Hoje isto mudou: nossa popularidade no YouTube é predominantemente brasileira.

Como é a agenda de uma banda de Game Metal? Vocês fazem muitos shows?

MD: A agenda é muito esparsa, fazemos cerca de 20 shows por ano. Nossos shows acontecem principalmente em eventos de cultura japonesa ("anime" e "otaku") e, eventualmente, em eventos de games. Consideramos cada apresentação uma experiência única, não interessa se no público estão 20 ou 2.000 pessoas, o valor que damos é o mesmo.

Já rolou alguma oportunidade de trabalhar no mercado de jogos, produzindo a trilha sonora para algum game, ou algo do tipo?

MD: Infelizmente, não. É muito difícil entrarmos no mercado estrangeiro, e, apesar de termos orgulho de sermos brasileiros, a indústria por aqui ainda engatinha. Mas as coisas estão mudando, e, cada vez mais os games ganham atenção por aqui, graças a projetos como o Jogo Justo. Então, temos esperanças que num futuro próximo o cenário mude, e tenhamos a oportunidade de, finalmente, atuar de forma consistente na indústria dos games.

Considerando o nome da banda, o logotipo e a temática das músicas, nunca houve nenhum problema judicial com a Sega?

MD: Nunca, muito pelo contrário. Sempre que tivemos contato com pessoas ligadas à Sega de alguma forma, sempre recebemos elogios. Acredito que a Sega enxerga a MegaDriver



da forma correta: trabalho de fã. A MegaDriver é como um fã clube dos games, com objetivo puro e simples de pagar tributo. Evitamos distribuir conteúdo que inflija direitos autorais, as músicas não são apenas "covers", são "remixes", e tudo é distribuído de forma gratuita.

Recentemente vocês deixaram de produzir versões em heavy metal e passaram a compor músicas mais densas, com letras que homenageiam jogos clássicos. Como foi a recepção do público a esta mudança?

MD: Alguns acharam a ideia fantástica, enquanto outros ficaram com receio de abandonarmos o estilo instrumental anterior. Nós tínhamos o objetivo de trazer de volta à vida jogos que estavam de uma certa forma esquecidos. Imaginem quantas pessoas não voltaram a jogar Altered Beast e Top Gear, por exemplo, graças aos nossos (MegaDriver e diversos outros projetos) remixes que repercutiram pela internet. Como fãs de games, nós manteremos as duas linhas de trabalho: com os tradicionais remixes instrumentais em estilo Heavy Metal e as composições próprias inspiradas nos games.

Vocês nunca pensaram em sair um pouco dos clássicos e trabalhar com músicas de jogos mais atuais?

MD: O lema da MegaDriver é somente trabalhar em jogos que nós realmente admiramos, e é claro que existem games atuais que nós curtimos. O problema maior é que a maioria dos jogos atuais não possuem temas nítidos e marcantes. Mas temos planos de trabalhar em trilhas de jogos atuais, como God Of War, Skyrim e Gears Of War, por exemplo.

Dado o tempo de estrada da banda, vocês já podem viver disso, ou todo mundo tem um trabalho formal para pagar as contas?

MD: Conseguir "viver" apenas do trabalho com a banda é um sonho eterno. Todos nós trabalhamos, da forma mais convencional existente, para pagar as contas. Encaramos o trabalho com a MegaDriver de forma profissional, mas ainda somos uma banda independente. Não é dinheiro que move o projeto e sim a paixão pelos jogos e pela música.

Xbox 360 ou Playstation 3?

MD: Para mim, Xbox 360. Me sinto melhor em relação ao hardware e até a jogabilidade online com o 360.

Se você pudesse desafiar o astro sertanejo Michel "Assim você me mata" Teló dentro de um jogo, qual jogo seria e por quê?

MD: A resposta mais óbvia: Mortal Kombat 9. Seria um prazer dar um fatality nele!

Vocês têm contas na Steam, Live ou PSN para os nossos leitores adicionarem vocês?

MD: Eu, Nino, uso o nick "ninomegadriver" em todos. O Rubão, nosso baixista, usa "megadriver_bass". Os demais membros são mais extremos e menos adeptos aos sistemas atuais.

"Seria um prazer dar um fatality nele!"

(sobre Michel Teló)



REVIEWS

Final Fantasy XIII-2
Amy
SoulCalibur V
Resident Evil: Revelations

REVIEW

FINAL FANTASY XIII-2

Square Enix ouve críticas dos fãs e lança um game que está longe de ser perfeito, mas corrige boa parte dos problemas de seu predecessor.

X360, PS3 | RPG | 1 jogador | Produtora: Square Enix | Publisher: Square Enix

Não é legal quando uma empresa ouve as queixas dos fãs e se esmera na produção de algo novo para corrigir os pontos que foram criticados? Final Fantasy XIII-2 é basicamente isso: a SquareEnix mostrando que ouviu as críticas do público em relação ao game anterior e fez o possível para corrigir os problemas apontados pelo público.

E a produtora fez a lição de casa de maneira bem competente. O novo jogo consegue ser melhor do que o original em diversos aspectos, à começar pela famigerada linearidade, problema apontado por todos que se aventuraram pelo game anterior. Final Fantasy XIII parecia um adventure disfarçado de RPG, pois o jogador só tinha um caminho para seguir, nunca havendo locais a serem explorados ou escolhas a serem feitas.

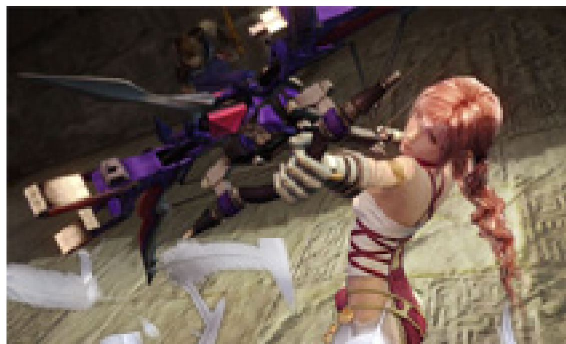
Final Fantasy XIII-2 oferece uma experiência muito mais aberta, com imensos cenários que se ramificam em diversas áreas menores, muitas das quais possuem segredos e itens que estimulam a exploração. A história também não é tão imediatista, permitindo que o jogador gaste algum tempo explorando os belos ambientes no seu próprio ritmo.

A trama do game se passa alguns anos após o game original. Lightning, a antiga protagonista, desapareceu e está presa em uma dimensão obscura chamada Valhalla, onde é a guardiã. Seu trabalho envolve manter o lugar a salvo de Caius, um sujeito misterioso e muito poderoso. Nesta dimensão,



ela conhece Noel, um rapaz que veio de 700 anos no futuro, época onde a humanidade sequer existe mais.

Como não pode deixar seu posto de guardiã, Lightning pede que o rapaz busque sua irmã, Serah, e leve-a para Valhalla. Juntos, Noel e Serah devem viajar pelo tempo e pelo espaço para que as irmãs possam se reencontrar. De quebra, você deve alterar acontecimentos do passado, do presente e do futuro, para que a extinção da humanidade testemunhada por Noel não se concretize.



Os diálogos são essenciais para o entendimento da trama, logo, seu inglês deve estar em dia se quiser entender o que se passa. Pegando uma carona nos RPGs ocidentais, em certos diálogos você deve escolher uma resposta para dar, e como cada ação possui uma reação, sua resposta pode afetar a narrativa, que conta com diversos finais diferentes, o que adiciona um bom fator replay.

A história como um todo pode soar meio estranha - e nem tão empolgante como a de capítulos anteriores da franquia -, e as viagens no tempo abrem brechas para algumas inconsistências no roteiro: os paradoxos (problemas temporais que devem ser resolvidos) geralmente são bizarros e até um pouco sem noção. Apesar destes eventuais deslizes, o andamento da narrativa é competente, oferecendo poucas - mas boas - surpresas.



A melhor coisa das viagens no tempo é que elas contribuem com o fim da criticada linearidade do game anterior: o Historia Crux - uma espécie de mapa - permite que, na maior parte do tempo, você visite os cenários na ordem que quiser.

As viagens no tempo exigem que você busque os artefatos, que fazem os portais temporais funcionarem. Além dos obrigatórios, existem dezenas de artefatos opcionais, que abrem novas áreas (ou áreas já conhecidas em outras épocas) para você explorar. Estes locais secundários oferecem boas surpresas e muitas side-quests que fortalecem a proposta de deixar o jogo menos linear e mais exploratório.

O mais legal é que o Historia Crux pode ser acessado a qualquer momento, bastando entrar no Pause Menu para selecionar um novo destino. É possível até mesmo jogar novamente um trecho da campanha para mudar uma decisão ou tomar um outro caminho. Neste mesmo menu, também podemos salvar o jogo a qualquer hora - isso mesmo, nada mais de save points! - outra novidade simples, mas muito bem-vinda.



Na parte técnica, Final Fantasy XIII-2 oferece altos e baixos. Os gráficos continuam essencialmente iguais aos do game anterior, mas as viagens no tempo mostram diferentes versões de áreas já conhecidas, o que é interessante. A maior parte das dublagens é competente, já as músicas (que desta vez foram criadas por três compositores diferentes) não conseguem ser muito marcantes, e algumas delas - especialmente as de batalhas contra chefes, que possuem vocais estilo rap! - chegam a ser irritantes.

No decorrer da campanha, você vai cruzar com diversos personagens do game anterior, mas aí vem uma escorregada: seu grupo possui apenas dois integrantes fixos, Serah e Noel. Hope, Snow e a própria Lightning são meros coadjuvantes na trama. O terceiro membro do seu grupo pode ser uma criatura aleatória qualquer: você pode capturar e treinar diversos tipos de monstros - até mesmo chocobos! - no melhor estilo Pokémon, para que eles estejam ao seu lado nas lutas.



O sistema de evolução pelo Crystarium está de volta - um pouco mais estratégico desta vez -, e você pode evoluir tanto seus personagens quanto seus monstros, o que é ótimo para a construção de um time balanceado e forte. Foge dos padrões da série a falta de um grupo principal maior, mas com a adição dos monstros, opções é o que não vão faltar na hora das batalhas.

Por falar em batalhas, a ótima mecânica de Final Fantasy XIII foi expandida nesta sequência. O grosso do sistema - os Paradigm Shifts - continua o mesmo, mas agora você pode alternar o líder do seu grupo a hora que quiser, o que deixa as lutas ainda mais dinâmicas, pois Serah e Noel possuem golpes e magias bem distintos.

Entre as adições curiosas, temos muitos quick time events e puzzles. Determinadas ações em batalha iniciam uma “cinematic action”, onde você deve pressionar os botões certos no timing preciso para que seu personagem execute alguma ação especial. Já os puzzles - chamados de Temporal Rifts - são falhas na linha do tempo,







que devem ser corrigidas para que você possa prosseguir. Se Final Fantasy precisa deste tipo de coisa é algo que deve gerar muita discussão em fóruns de todo o mundo, afinal, ambas as novidades são bem "ocidentais", e estão bem mais presentes em outros gêneros como ação e aventura do que em RPGs.

Os fanáticos por buscas irão encontrar um desafio e tanto coletando os 160 fragmentos que incrementam o Fragment Skill. Tais itens servem como cheats, permitindo que você altere diversas coisas no game, como a altura do seu pulo ou o número de itens que você pode vender. Aliás, as criticadas "vending machines" do game anterior deram lugar à Chocolina, uma vendedora viajante no tempo que desde

já entra para o hall das personagens mais estranhas (e chatas) da série, e deve virar moda entre cosplayers muito em breve.

Além dos já mencionados chocobos, outro elemento que remete aos primórdios da série são os moogles. O principal deles, Mog, segue seu grupo o jogo inteiro e é realmente útil: ele permite que você escape dos encontros pseudo-aleatórios com inimigos, serve com um radar para itens e artefatos e, na hora da batalha, bizarramente se transforma na arma principal de Serah, um arco-e-flecha!

Podemos dizer que Final Fantasy XIII-2 parece, antes de mais nada, um apelo da SquareEnix. Depois de ousar (sem muito sucesso) no game anterior, a produtora parece querer dizer “olhem fãs, consertamos tudo o que vocês acharam ruim”. Embora alguns novos deslizes tenham sido cometidos, não se pode negar que a redenção da produtora deu certo na maioria dos casos, e Final Fantasy XIII-2 deve agradar tanto quem gostou quanto quem não gostou do game original.





Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★☆
Áudio	★★½☆☆

+ Sistema de jogo não linear
+ Recrutamento de monstros
− Falta de um elenco de apoio
− Trilha sonora inconstante

Nota final: 75


REVIEW
AMY
Amy é um jogo de boas ideias, mas péssima execução: uma grande premissa jogada fora em um game travado, repetitivo e frustrante.
PC, X360, PS3 | Terror | 1 jogador | Produtora: VectorCell | Publisher: Lexis Numérique

Na redação da Arkade, estávamos muito empolgados com Amy, pois tínhamos esperança de que o jogo iria ser a volta em grande estilo dos survival horrors bons como eram na geração Playstation 1. Infelizmente, quebramos a cara. Amy parte de uma ótima premissa, mas peca nos fundamentos mais básicos de um jogo. O que sobra é uma experiência sofrível, frustrante e repetitiva.

Se algo deve ser dito em favor de Amy, é que sua história tinha muito potencial: você controla Lana, uma jovem que resgatou a pequena Amy - uma criança autista com algum tipo de "dom" especial - de um laboratório bizarro e pretendia levá-la para um lugar seguro. O problema é que o trem em que vocês estavam explode, e você fica sem saber o que Amy tem de tão especial.

Para piorar, ao descer do trem você percebe que algo macabro aconteceu, e a maioria das pessoas se transformaram em zumbi. Logo, além de se manter vivo, você deve manter a pequena Amy em segurança, coisa que não é assim tão simples graças aos diversos problemas técnicos que o game apresenta.

Começando pelo elemento mais básico de um jogo de videogame: a jogabilidade. Embora use as "modernas" alavancas analógicas, Lana parece só se movimentar em quatro direções - como nos primeiros Resident Evils, lembra? - o que torna coisas simples como apertar um botão, abrir uma porta ou juntar um item - verdadeiros







sacrifícios, pois se você não estiver no alinhamento certo, Lana vai simplesmente ignorar seu comando.

Para correr, outro problema: você deve manter um botão pressionado enquanto aperta outro seguidamente - o famoso button mash - e coloca o direcional para o lado que deseja correr. Sério, três botões para uma ação tão básica? Com menos do que isso podemos escalar o Coliseu de Roma em pouquíssimo tempo em Assassin's Creed!

Bater em um inimigo também é algo que demanda mais sorte do que habilidade: os bugs fazem muitos ataques simplesmente atravessarem os inimigos, enquanto o comando de esquiva é tão ineficaz quanto a corrida, fazendo com que você tome muito mais porradas do que acerta. Para piorar, as poucas armas do game se quebram com muita facilidade, e Lana não é capaz de se defender desarmada. O que sobra? Fugir, utilizando a capenga corrida já mencionada.

As animações não contribuem em nada com estes problemas de jogabilidade e conseguem deixar o game mais travado ainda. Por exemplo: para subir ou descer utilizando uma escada de mão, basta pressionar um botão (desde que Lana esteja perfeitamente alinhada à escada, claro), mas, sempre que você faz isso, precisa ver a mesma animação, com Lana levando uns bons oito segundos para subir ou descer.









Ao parabenizar Amy por alguma ação bem-sucedida - sim, você precisa dela para puxar alavancas, se esgueirar por buracos e abrir portas - temos uma animação totalmente desnecessária da cara de satisfação da criança. Sempre. Ok, esta animação dura dois segundos, mas por ser a mesma, você já estará cansado dela depois da quarta ou quinta vez.

Vistos de longe, os gráficos de Amy até são bonitos e possuem uma boa iluminação. Mas, ao chegar mais perto, as texturas pobres, os amplos espaços vazios e as já mencionadas péssimas animações, saltam aos olhos, deixando Amy com um ar de jogo mal acabado.

Como quase todo game do gênero, Amy conta com alguns puzzles. Mas, geralmente o jogo não te dá pista nenhuma de como resolvê-los, e você precisa se virar na base da tentativa e erro. O que é algo meio frustrante pois, não estamos falando de raciocínio lógico, mas de puzzles onde tudo parece meio aleatório. Curiosamente, mesmo sendo autista e quase muda, Amy hackeia computadores tão bem quanto Adam Jensen, protagonista de Deus Ex 3.

Aliada à jogabilidade ruim, puzzles aleatórios e às animações desnecessárias, temos uma mecânica de jogo engessada que repete as mesmas coisas de novo e de novo. Mandar Amy passar por um buraco na parede para ela abrir uma porta, ou deixá-la em um lugar para acionar um elevador, escondê-la de alguma ameaça...



você vai fazer isso praticamente o jogo todo.

Tentando parecer mais assustador do que de fato é, Amy nos brinda com aqueles sustos planejados que já vimos nos primórdios de Resident Evil. O problema é que até estes sustos são repetidos! Você vai cansar de ver canos de gás estourando ao seu redor, mas Lana vai se assustar sempre que isso acontecer. E quando a personagem se assusta e você não, definitivamente há algo errado.

Poxa, mas não tem nada de bom neste jogo? Bom, além da já mencionada história e da premissa, que era ótima no papel, Amy apresenta algumas ideias realmente bacanas: longe de Amy, sua personagem fica vulnerável à infecção, você vê as feições de Lana se transformando. Ficar parcialmente transformado em zumbi lhe permite andar para cá e para lá entre a zumbizada sem ser detectado, porém, muito tempo nesta condição é game over na certa.

Outra boa sacada é a vibração do controller, que acompanha os batimentos cardíacos de Amy, para você saber se a criança está tranquila ou assustada. As dublagens geralmente são competentes, e a trilha sonora, que aparece só de vez em quando, cumpre seu papel e até ajuda a criar um clima de suspense.

Infelizmente, nem só de boas ideias se faz um bom game, e este é o principal defeito de Amy: seu conceito é fantástico, mas sua execução é péssima. Uma pena, pois o jogo tinha muito potencial, e seu idealizador - Paul Cuisset - nos brindou com o clássico Flashback, na década de 90. Triste dizer, mas o que era para ser um jogo de terror acabou virando um terror de jogo, e sequer vale os 10 dólares que custa.

Avaliação

Visual	★★☆☆☆
Gameplay	★☆☆☆☆
Diversão	★½☆☆☆
Áudio	★★½☆☆

+ Premissa interessante
– Repetitividade
– Jogabilidade horrível
– Péssimas animações

Nota final: 35

RECEBA AS NOTÍCIAS DA
ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

REVIEW

SOULCALIBUR V

Mantendo a qualidade técnica da franquia, Namco acerta a mão com novidades na jogabilidade, mas derrapa ao substituir vários lutadores.

X360, PS3 | Luta | 2 jogadores | Produtora: Project Soul | Publisher: Nanco Bandai







SoulCalibur é uma série que já possui quase 14 anos, e ficou famosa por seus ótimos gráficos, seus personagens pomposos, sua história densa e seus interessantes convidados especiais. Se você sempre curtiu esta mistura, vai gostar de saber que SoulCalibur V mantém quase tudo isso intacto, e ainda consegue inserir uma novidade ou outra, bem como uma dezena de novos personagens.

Sempre tentando trazer profundidade à sua narrativa, desta vez a trama se passa 17 anos após os acontecimentos do game anterior. Novamente, a história gira em torno das espadas do bem e do mal - Soul Calibur e Soul Edge - , mas desta vez, o roteiro fica focado basicamente em dois personagens, ambos novatos: Patroklos e Pyrrha, filhos da veterana Sophitia.

Esta renovação do elenco é uma verdadeira faca de dois gumes: se por um lado é legal termos novos personagens integrando o elenco, por outro, é triste que eles venham não para somar, mas para substituir velhos conhecidos. Considerando que muitos dos personagens deixados de lado estão na série desde o início, muitos fãs poderão ficar desapontados com as mudanças.

Isso é excepcionalmente frustrante quando vemos que muitos dos novos guerreiros nada mais são do que descendentes dos antigos e, por isso, possuem armas, golpes e até mesmo o visual muito parecidos com o de seus predecessores: Natsu é a apren-



diz da ninja Taki (mas é possuída por um demônio, o que lhe concede alguns novos poderes). O personagem Xiba é o sucessor espiritual de Kilik. Yan possui o mesmo estilo de luta de sua mãe, Xianghua; Pyrrha é idêntica à Sophitia, e por aí vai.

Não temos nada contra mudanças, mas neste caso a tradição deveria ser levada em conta: já pensou se a Frost - de Mortal Kombat Deadly Alliance - tivesse substituído seu mestre, Sub-Zero, de vez na série? Pois é, em SoulCalibur V, é mais ou menos isso o que acontece: pupilos substituem mestres, o que deixa um gosto meio amargo na boca de quem acompanha a série há tempos.

Justamente por ficar tão focado em dois personagens novos, o modo história - que possui 20 capítulos - pode se tornar desinteressante. Talvez o excelente modo história de Mortal Kombat tenha nos deixado muito exigentes, mas é fato que, em matéria de campanha single player, SoulCalibur V deixa a desejar. O foco em Patroklos e Pyrrha deixa a impressão de que Ivy, Mitsurugi, Voldo, Astaroth e tantos outros personagens clássicos estão ali só para "cumprir tabela", pois nenhum deles possui sua própria campanha solo.

Além do modo história, quem jogar sozinho poderá se aventurar por outros modos de jogo, como o tradi-

cional Arcade Mode e o Quick Battle, onde você deve superar uma série de desafios, que elevam seu ranking no game e destravam toneladas de itens que podem ser usados na customização de personagens. Temos ainda o novo modo Legendary Souls, que possui um nível de dificuldade altíssimo e só é recomendando aos mais habilidosos.



Bom, mas como ninguém compra um jogo de luta para jogar sozinho, SoulCalibur V oferece pancadaria da melhor qualidade em seu modo multiplayer, ótimo para jogar tanto offline quanto online. Entre os modos online, o mais interessante é o Global Colosseo, que cria salas separadas por região, permitindo que você conheça outros jogadores do seu país, interaja com eles em chats ou desafie-os para partidas rápidas ou mini-torneios.



A jogabilidade continua sólida e funcional como sempre - embora um pouco mais rápida -, mas há espaço para bem-vindas inovações na mecânica de jogo. SoulCalibur V traz novos recursos que hoje em dia são essenciais em qualquer bom jogo de luta: os golpes especiais - Brave e Critical Edges - e as defesas especiais - Just Guards e Guard Impacts.

Cada lutador possui uma barra de Critical Edge logo abaixo da barra de energia. Ela é carregada causando ou tomando dano e, quando cheia, permite que o jogador utilize um poderoso golpe especial, que conta com ângulos de câmera diferenciados e animações estilosas no melhor estilo dos Ultra Combos de Street Fighter IV.

O fato destes golpes não exigirem sequências complexas de comandos faz com que SoulCalibur V seja um game bastante acessível. Os gamers hardcore até irão duelar estrategicamente, sacrificando sua barra de especial para abrir a guarda do adversário com os Guard Impacts, mas mesmo quem nunca jogou SoulCalibur conseguirá aplicar alguns golpes especiais bacanas em pouco tempo.

No mais, a jogabilidade segue aquele esquema que a gente já conhece: pancadaria com armas brancas em amplos cenários 3D com muita liberdade de movimentos. O convidado especial da vez, Ezio Auditore, de Assassin’s Creed, se encaixa muito bem no game (e visualmente, tem mais a ver com este universo do que Darth Vader ou Yoda), utilizando armas já conhecidas como a hidden blade e a besta.



Uma novidade interessante é que os cenários possuem múltiplos níveis: os famigerados “ring outs” (ato de derrubar o adversário para fora do ringue) ainda acontecem, mas agora temos algumas arenas onde, ao derrubar seu oponente, você vai atrás dele, e a luta continua em uma área totalmente nova. Temos ainda cenários que vão se deteriorando no decorrer da batalha para revelar novas áreas.



Já que falamos em cenários, devemos falar de gráficos. A série SoulCalibur sempre foi referência em termos de qualidade visual, e o novo game honra este status, oferecendo cenários tão bonitos e detalhados que parecem verdadeiras pinturas tridimensionais. Os modelos dos personagens são lindos, com trajes pomposos cheios de texturas diferentes, tudo com animações fluidas e naturais.





O som também mantém o mesmo estilo que já conhecemos: algumas composições inspiradas (outras nem tanto), acompanhadas por gritos, gemidos e retinir de aço contra aço convincentes. O empolgado narrador continua soltando seus bordões épicos, mas algumas dublagens são excessivamente melodramáticas, o que transforma certos comentários em comédias não intencionais.

De início, 21 dos 27 personagens do game estão habilitados. Com um pouquinho de empenho nos modos single player, não irá demorar para você destravar todos os lutadores. Se os 27 personagens disponíveis não forem suficientes para você, há um denso sistema de criação de lutadores que vai oferecer horas de diversão para quem curte criar um personagem do zero. O céu é o limite aqui, e com



um pouco de criatividade você poderá criar guerreiros bem estilosos... ou bem bizarros, vai da sua preferência.

Infelizmente, o sistema de criação de personagens é restrito ao visual do seu guerreiro; os estilos de luta e golpes são todos copiados dos personagens já existentes. Um curioso adendo é a possibilidade de colocar o estilo de luta de Devil Jin - isso mesmo, a versão demoníaca do Jin Kazama, de Tekken! - em sua criação.

Em resumo, SoulCalibur V honra a série em quase todos os aspectos, conseguindo inserir novidades que deixam sua jogabilidade mais moderna e dinâmica. Salvo a escorregada em seu modo história e a substituição de vários guerreiros veteranos, o game oferece uma ótima pancadaria 3D, com visual de encher os olhos, tanto pelos belos cenários quanto pelas lindas guerreiras.



Avaliação

Visual	★★★★★
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★☆☆
Áudio	★★★★☆

+ Belos gráficos
+ Jogabilidade refinada
− Modo história fraco
− Substituição de personagens

Nota final: 80

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Capcom mostra que o survival horror não morreu em Resident Evil, e brinda o Nintendo 3DS com um de seus melhores títulos exclusivos.

3DS | Terror | 2 jogadores | Produtora: Capcom | Publisher: Capcom

Com Resident Evil: Revelations, a Capcom tentou unificar dois momentos bem distintos de sua aclamada série em um só game: a atmosfera sombra e horripilante de um survival horror aliada ao estilo de jogo dinâmico de um shooter. A boa notícia é que o game é bem-sucedido em fazer esta mistura, e consegue ser melhor que os últimos capítulos oficiais da franquia em diversos aspectos. A má notícia é que, o fato dele ser exclusivo para o Nintendo 3DS vai impedir que muita gente experimente-o.

Cronologicamente, a trama do game acontece entre o quarto e o quinto jogos da série original. Os veteranos Jill Valentine e Chris Redfield trabalham na BSAA - Bioterrorism Security Assessment Alliance - uma organização (criada por eles) cujo objetivo é deter qualquer tipo de ameaça bioterrorista pelo mundo.

Com novos parceiros - Jill é auxiliada por Parker Luciani e Chris por Jessica Sherawat -, eles investigam uma tragédia bioterrorista que devastou a utópica cidade de Terragrigia. As pistas os levam até o navio de pesquisas Queen Zenobia, que foi tomado pelo grupo bioterrorsita II Vetro, e sua tripulação serviu de cobaia para o teste de um novo e letal vírus: o T-Abyss, resultado da combinação de glândulas venenosas de uma espécie de peixe abissal com o T-Virus.

Pelo novo vírus, você já deve ter sacado o óbvio: novamente, não há zumbis em um Resident Evil. Desta vez temos bizarrices como os Ooze,







pálidas criaturas humanóides sedentas pelo seu sangue, entre outros híbridos medonhos, todos apelidados como B.O.W., sigla para Bio-Organic Weapon.

Mas não pense que a falta de zumbis faz de Revelations um jogo menos horripilante: o navio Queen Zenobia é o cenário perfeito para trazer de volta aquele clima de terror que fez tanta falta nos últimos games: corredores escuros, úmidos e claustrofóbicos cheios de portas, escotilhas e buracos por onde uma ameaça pode aparecer repentinamente fazem deste o game que melhor traz de volta o espírito survival horror da série.

Por se passar basicamente em um ambiente restrito (o navio), Resident Evil: Revelations traz um bocado de backtrackings: você inevitavelmente terá que passar por áreas já visitadas após adquirir uma chave ou um cartão de acesso à uma nova área. De vez em quando o corredor outrora seguro pode estar cheio de monstros, ou afundando - o que gera alguns momentos de mergulho bem tensos - mais ainda assim são backtrackings, e após algum tempo a mesmice dos cenários pode cansar.

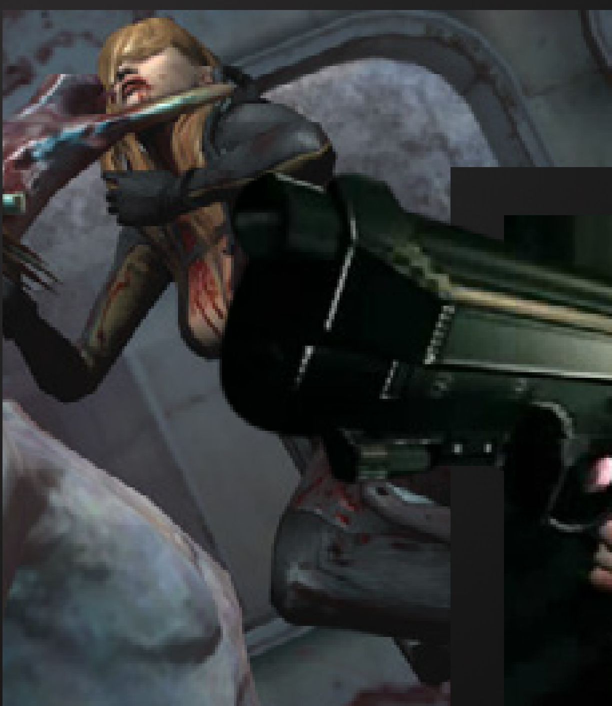
Revelations também faz bonito com o Nintendo 3DS em si: ele é, de longe, o game com visual mais incrível já lançado para o portátil. Os cenários são escuros para criar a atmosfera, não para esconder imperfeições.

Os personagens são muito bem modelados e, embora você enfrente dezenas de inimigos essencialmente idênticos, todos eles possuem ótimas animações, bem como os protagonistas e seus parceiros.

É nestes parceiros que o game dá sua primeira tropeçada: eles são totalmente inúteis. Quer dizer, o lado bom é que ao contrário da Sheva em Resident Evil 5, eles não consomem seus itens, mas também não morrem e não conseguem matar nada sozinhos. Aparentemente, a única utilidade dos parceiros é ajudar com uma green herb ou algo do tipo, em emergências. Temos ainda uma dupla de agentes (Quint e Keith) que serve apenas como alívio cômico... mas desde quando Resident Evil precisa de um alívio cômico?













Considerando toda a atmosfera sombria que poderia ser muito imersiva, Revelations perde pontos neste quesito por seu formato episódico. Mais ou menos como em Alan Wake, cada fase superada leva você à uma recapitulação da narrativa - naquele estilo dos seriados de TV, com um "previously on Resident Evil" -, um recurso que é bacana para manter a história fresca na cabeça, mas quebra um pouco o clima de tensão.



O efeito 3D do 3DS é utilizado de maneira competente. Na maioria dos casos ele cria um clima de confinamento, alongando corredores que por si só já são bem tenebrosos. Em outros momentos rolam aqueles efeitos clássicos de coisas sendo apontadas para "a câmera" de modo que saltem para fora da tela.

O som do game mantém a qualidade da série, com boas dublagens, sons ambientes meticulosamente calculados para nos assustar e muito realismo nos tiros, explosões e grunhidos dos monstros. A trilha sonora aparece só de vez em quando, sempre eficaz para pontuar os momentos mais intensos da trama.



Tentando manter a experiência de jogo variada, a Capcom optou por mesclar momentos de exploração com outros de ação intensa, com ondas e mais ondas de inimigos para lhe atacar. No primeiro caso, você conta com um novo recurso, o Genesis Scanner, que funciona como o Detective Mode de Batman: Arkham City, facilitando sua vida na hora de encontrar itens, pistas e ervas. Você só pode carregar três armas de cada vez, mas um profundo sistema de customização permitirá que você deixe sua arma favorita do jeito que preferir.

Na hora dos tiroteios, temos uma novidade e tanto: podemos andar e mirar ao mesmo tempo! Ao contrário



da maioria dos games da série, onde você deve ficar parado para mirar, Revelations bebe na fonte dos shooters atuais, possibilitando que você faça as duas coisas ao mesmo tempo. O hábito acaba nos fazendo parar pela precisão do tiro, mas é bom ver que a Capcom agregou algumas novas mecânicas, como um bem-vindo movimento de esquiva, que vai salvar sua pele em diversos momentos.



Porém, para desfrutar desta nova mecânica de jogo, é altamente recomendável a utilização do Circle Pad, o segundo analógico do 3DS que é vendido separadamente (?!). Como em muitos outros shooters, o segundo analógico fica responsável pelo movimento da câmera, o que é essencial para que você possa caminhar de arma em riste enquanto vigia os arredores. Se você não possui o acessório, vai preferir continuar com o tradicional esquema pare-e-atire.

Obviamente, vez ou outra você vai dar de cara com algum chefão. Nenhum deles é tão "carismático" quanto os já conhecidos da série, mas as batalhas contra eles são intensas e desafiadoras. Os cômodos apertados deixam as batalhas bem intensas - pois geralmente não há para onde fugir - e trazem de volta aquele friozinho na barriga dos primórdios da série.



Fecha o pacote um modo de jogo cooperativo, onde dois jogadores podem se aventurar pelo navio juntos. Não é possível completar a campanha principal - que dura cerca de 10 horas e possui seus altos e baixos narrativos - neste modo, mas este modo acrescenta um bom fator replay, além de agregar alguma utilidade aos parceiros.

Resident Evil: Revelations tem tudo para agradar os fãs mais tradicionais da série, que ansiavam pelo retorno ao gênero survival horror, sem deixar de lado o estilo mais shooter dos últimos games da série. Este é um jogo essencial para todos que possuem um 3DS, pois desde já é um dos melhores títulos exclusivos do portátil, e serve para deixar todo mundo (ainda mais) na expectativa por um Resident Evil 6 realmente memorável.

Avaliação

Visual	★★★★★
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★½
Áudio	★★★★☆

- \+ **Ótimos gráficos**
- \+ **Modo cooperativo**
- \+ **Retorno ao survival horror**
- − **Parceiros inúteis**

Nota final: 88



2012
O ANO GEEK NO CINEMA

Os filmes "geeks" - aqueles baseados em quadrinhos, games ou livros de ficção - ganharam espaço nos últimos anos, culminando em um 2011 que levou Thor, Lanterna Verde, Capitão América, Conan, X-Men e muitos outros para a tela grande. Agora, em 2012, a história não será diferente. Muito pelo contrário: é possível dizer que os maiores filmes do ano têm raízes firmemente plantadas na cultura geek.

As duas principais películas de 2012, para muitos (e para este que lhes escreve), são Os Vingadores e Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge. Enquanto a primeira realiza o sonho de muitos fãs de quadrinhos ao reunir uma das maiores "super-equipes" das HQs com os elencos originais, a segunda é a épica e aguardadíssima conclusão da saga de Christopher Nolan com o Homem Morcego. Aqui, olho em Tom Hardy, que, como Bane, tem a dificílima missão de seguir os passos de Heath Ledger/Coringa como algoz de Batman.

Não bastasse esses dois filmes, outro herói que volta à telona é o amigão da vizinhança, o Homem Aranha, que ganhou um reboot e agora é encarnado por Andrew Garfield. Ao passo que

Garfield é um ator melhor que Tobey Maguire, não sei se a escolha por “re-bootar” a história de Peter Parker foi a mais acertada pela Columbia Pictures. A trilogia anterior, apesar de ter mal-tratado Venom, obteve sucesso e é uma das franquias que melhor adaptou um personagem de quadrinhos no cinema.

Outros filmes que merecem destaque para os geeks e nerds neste ano? Skyfall (o 23º filme de James Bond), O Legado Bourne (um filme Bourne sem Matt Damon? Bomba a vista?), Motoqueiro Fantasma 2: O Espírito da Vingança (tem quem goste de Nicholas Cage, por incrível que pareça), Homens de Preto III (Jay e Kay de volta!), Jogos Vorazes (nova tentativa de franquia-baseada-em-série-de-livros deve agradar um público mais abrangente que Crepúsculo), Dredd (uma espécie de remake que não é remake do filme de 1995 com Sly Stallone), World War Z (mais zumbis querendo seu cérebro!) e Os Mercenários 2 (todos os ídolos de filmes de ação juntos mais uma vez).







Por último, mas não menos importante, 2012 marcará o retorno das criações de J.R.R. Tolkien à telona. O Hobbit: Uma Jornada Inesperada é a primeira parte do livro homônimo do escritor inglês e mostra como Bilbo Bolseiro conseguiu o Um Anel - além da luta dos 13 anões para recuperar o tesouro roubado pelo dragão Smaug. O problema é apenas ter que esperar até dezembro para ver Uma Jornada Inesperada (e depois esperar mais um ano para assistir à segunda parte).

Fábio Torres



Jornalista e Analista de Mídias Socias



A ARTE DE JOGAR VIDEOGAME

5 MANDAMENTOS IMPRESCINDÍVEIS DE QUALQUER GAMER

Já foi a época em que jogar videogame era um *hobby* ou uma mera distração. Pra muita gente jogar videogame é uma espécie de ritual sagrado.

Porque não basta sair pulando em cabeça de tartaruga, jogando casco, dando tiro em zumbi, você tem que sentir o jogo, manja? Aquela coisa de pele. Aquela borbulha de amor. É o nosso momento sagrado em que podemos nos desconectar (sem culpa) da chatice do mundo real.

Mas não é simplesmente sentar e começar a jogar, existe toda uma preparação que antecede esse ritual.



1º Mandamento:
Comerás antes de jogar.

Normalmente rola aquela comilança, para garantir uma barriguinha cheia durante as horas de jogatina, sem esquecer de alguns *snacks* e energéticos para ir beliscando nos intervalos.



2º Mandamento:
Ocuparás o teu lugar.

É importante escolher o seu lugar, aquele local na sala ou no quarto onde você alcança um nível de concentração quase budista e tem a melhor visão possível do jogo.



3º Mandamento:
Escolherás sua roupa de batalha.

Outro fator importantíssimo, assim como o seu lugar, é o conforto: uma roupa confortável no melhor mendigo *style* é fundamental para não ter “nada te apertando” enquanto se concentra no game.



4º Mandamento:
Ficarás em posição de ataque.

Depois de escolher o seu *spot*, chega a hora de ativar sua posição de ataque, sentado, com olhos e garras do velociraptor, braços apoiados no joelho e coluna arqueada. Jogar deitado? *Bitch, please.*



5º Mandamento:
Não será perturbado por ninguém.

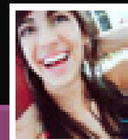
Por fim, e nem por isso menos importante, tranque as portas, tire o telefone do gancho, desligue o celular, e faça de tudo para garantir que não será perturbado por ninguém durante o jogo. Porque videogame é igual sexo: não dá para interromper no meio.

É quase como um caso de amor: você se prepara inteirinho e garante que nada vai dar errado para atrapalhar as horas ao lado do seu grande amor, no nosso caso, o videogame.

E namoradas(os) não-gamers, por favor, compreendam esse nosso “caso de amor”. Nós não amamos menos vocês só porque gostamos de passar algumas horinhas com nossos games. O ato de jogar videogame é um momento seu. Só você e o jogo, 1x1. Todo mundo tem aqueles dias em que não está a fim de fazer social com ninguém e só quer gastar umas belas horas com o seu videogame, levando até a algumas desculpas esfarrapadas para os amigos, como *“COF COF, nossa, tô meio doente, minha cabeça tá doendo muito, acho que vou ficar em casa”* e na verdade tudo o que você vai fazer é jogar Skyrim até às 7h da manhã.

E vale lembrar que embora jogar sozinho seja bom, jogar com os amigos ou com a(o) namorada(o) pode ser melhor ainda! E acredite: se você for convidado(a) para jogar, aceite a grande honra de participar desse nosso ritual.

Tamirys Seno



Jornalista e Blogger no GAROTAS GEEKS

ERA APENAS UMA BRINCADEIRA ATÉ ALGUÉM SE MACHUCAR.

PODER SEM LIMITES

 facebook.com/podersemlimites

VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA.

 @PoderSemLimite

2 DE MARÇO NOS CINEMAS

CLÁSSICOS

Final Fantasy

Shinobi

TMNT IV: Turtles in Time



FINAL FANTASY

Embora ande meio capenga nos últimos anos, a série Final Fantasy ainda é referência quando o assunto são RPGs orientais. Sempre focada em trazer histórias envolventes com personagens profundos e aventuras longas, que levam o jogador para viajar por todo tipo de ambiente, dos realistas aos psicodélicos.

E esta história de sucesso começou com Final Fantasy I, título originalmente lançado para o NES em 1987 e que já foi refeito para várias plataformas. A história do game se passa em um mundo com três continentes, onde os quatro elementos da natureza são governados por poderosas orbes.

O problema é que monstros amaldiçoam estes quatro artefatos e jogam o mundo em um período de caos. Felizmente, um sábio chamado Lukahn profetiza que quatro guerreiros

NES | RPG | 1987 | 1 jogador | Produtora: Square | Publisher: Square







aparecerão para livrar o mundo desta crise. Cada uma dessas quatro pessoas carrega uma das quatro orbes, que devem ter seus poderes restaurados para acabar com a influência maligna dos monstros.

Durante a aventura, o jogador podia contar apenas com os quatro guerreiros, não havia personagens extras para se unir ao grupo em pontos determinados. Cada personagem podia assumir uma das seis classes que estavam disponíveis, entre Guerreiros, Monges, Feiticeiros e etc. Cada classe tinha habilidades especificas e técnicas únicas que podiam ser aprendidas pelo decorrer do jogo. Em certo ponto, o jogador se encontrava com o rei dos dragões, Bahamut, que "promovia" os personagens para classes mais poderosas.

O gameplay de Final Fantasy I apresenta dois modos de jogo, a exploração, onde o jogador deve andar pelas cidades, florestas, cavernas buscando itens e desenvolvendo a trama; e o modo de batalha, que é baseado em turnos e oferece uma boa dose de estratégia, outra marca registrada da série.

Curiosamente, Final Fantasy I poderia ter sido o último jogo da Square, que estava prestes a declarar falência. Mas graças ao talento da valorosa equipe de sete artistas - capitaneada por Hironobu Sakaguchi - o game não só levantou a empresa, como se tornou uma verdadeira mina de ouro, e deu origem à uma das maiores franquias da história dos videogames.





SHINOBI

Em meados da década de 80, os ninjas estavam em alta pelo mundo. A Sega se aproveitou desta popularidade e, em 1987, apresentou ao mundo Joe Musashi, o ninja que era um verdadeiro exército de um homem só, pois devia derrotar centenas de inimigos do clã Zeed para salvar seus aprendizes que foram sequestrados.

Como só matar outros guerreiros seria fácil demais, Joe devia mostrar toda sua agilidade ninja realizando saltos incríveis, lançando infinitos shurikens e se desviando dos mais variados obstáculos, podendo utilizar um escasso leque de magias que derrubavam todos os adversários da tela. Ao final de cada uma das cinco missões do game, o ninja ainda tinha de enfrentar um chefe, que geralmente era bem apelão.

Dificuldade é uma palavra que se aplica a dezenas de jogos daquela época, e Shinobi não é exceção: o protagonista morria ao levar apenas um golpe, o que tornava o game um verdadeiro teste de perícia, pois qualquer errinho poderia ser fatal.

Aliando uma ótima jogabilidade a uma boa dose de desafio, Shinobi se tornou um clássico que até hoje é referência em games de plataforma 2D. Originalmente lançado para arcade, o game teve diversas conversões, bem como muitas sequências.

No ano passado, o Nintendo 3DS recebeu o mais novo capítulo da franquia, que serve como um reboot, trazendo de volta para a série toda a glória do estilo side scrolling, desta vez aliada à tecnologia 3D.



Multiplataforma | Plataforma | 1987 | 1 jogador | Produtora: Sega | Publisher: Sega



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV

TURTLES IN TIME

As Tartarugas Ninja fizeram a alegria da molecada no início da década de 90 tanto nos desenhos animados quanto nos videogames. Quem curte games do gênero beat ‘em up certamente lembra com carinho dos ótimos games protagonizados pelos discípulos do mestre Splinter.

Dentre os jogos das Tartarugas, o mais querido pelos fãs é Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time. Sua icônica abertura com o sumiço da estátua da liberdade já demonstrava que desta vez, Destruidor e sua trupe não estavam para brincadeira, e só mesmo as Tartarugas Ninja poderiam dar fim aos planos do vilão.

Por algum motivo, as Tartarugas precisam viajar no tempo para cumprir sua missão, assim os cenários do game vão das ruas de Nova York à idade da pedra, passando pelos esgotos do futuro, na famosa (e difícil) fase Sewer Surfin’ com suas pranchas motorizadas.

Multiplataforma | Beat ‘em up | 1991 | 2 jogadores | Produtora: Konami | Publisher: Konami







Como todo bom beat ‘em up, a jogabilidade deste game era sem firulas: temos basicamente um botão de ataque outro de pulo que, ao serem apertados juntos, desferiam um golpe especial que consumia um pouco da sua energia vital. Ao encostar nos inimigos, as Tartarugas ainda realizavam agarrões, e podiam tacar os adversários de cara na tela, em um efeito muito criativo e divertido.

As animações eram ótimas para a época, com modelos de personagens e onomatopéias que mantinham o game com uma cara de desenho animado. Para repor as energias, nada de pernis ou frutas (como em diversos outros games do gênero): as Tartarugas gostam mesmo é de pizza! Um tipo especial de pizza desencadeava um poderoso ataque especial, que durava poucos segundos mas fazia muito estrago!

Na versão arcade, o jogo se destacou por possibilitar um multiplayer cooperativo para quatro jogadores, cada um assumindo o controle de uma das Tartarugas. Na conversão para Super Nintendo o máximo de jogadores caiu para dois (por motivos óbvios), mas a diversão proporcionada pelo game continuou.

Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time diverte até hoje, tanto em sua versão retrô quanto na nova (Re-Shelled), que se mantém extremamente fiel ao game original mas conta com gráficos 3D, e pode ser encontrado nas redes Xbox Live e PSN por um precinho bem camarada.

O BRASIL QUE AINDA NÃO ACREDITA EM GAMES



Que a criação de games é coisa séria, creio que todos ou a grande maioria ligada ao mercado, mesmo que apenas como consumidores, já sabem. Franquias como Call of Duty, FIFA, Resident Evil, God of War e Zelda movimentam milhões de dólares anuais e geram manifestações de fãs ao redor de todo o mundo.

Por que então no Brasil esse mercado ainda não é encarado tão seriamente? Essa é uma boa pergunta e passa principalmente por algo que a grande maioria não gosta nem de ouvir falar: política.

A exemplo do Fernando Rabello, criador do game A Luz da Escuridão, que penou pra conseguir recursos a fim de terminar seu game indie, temos também empresas grandes como a Hoplon (Taikodom), Aquiris Game Experience ou ainda a Insólita Studios (criadores de Freekscape, único jogo para PSP feito inteiramente no Brasil)

que sofrem por não ter incentivos suficientes para desenvolver seu produto com o capricho e calma suficientes que o produto demanda.

Um dos projetos que visa mudar esse cenário – não o de produção de games, mas o de seu resultado final de consumo – é o Jogo Justo, onde juntamente com autoridades do Ministério de Ciência e Tecnologia estão sendo pleiteadas – e algumas até já foram conseguidas – reduções na carga tributária dos games no Brasil, o que reduziria razoavelmente o seu valor para o consumidor final. Porque pagar R$ 200,00 num Call of Duty ainda é, na minha opinião, fora do contexto econômico para qualquer cidadão comum, seja ele um adolescente ou ainda mais um pai de família que gostaria de ter seu jogo favorito original.


Sephius de A Luz da Escuridão


Taikodom



Freekscape

Se estamos avançando? Depende. Em relação à redução dos valores dos jogos, creio que sim. Em relação a subsídios para produtoras de games? Acho que ainda muito pouco. A solução? O Governo acreditar e, por que não, nós, gamers, também acreditarmos no mercado nacional? Gente competente há. Mas fazer alguém trabalhar de mãos e pés atados torna o esforço no mínimo, muito mais sacrificante.

Antonio Ribeiro



Designer e Produtor do ANIMASERRA



PEQUENA HISTÓRIA DOS

JOGOS PARA CELULAR

Parte I

Há uma revolução em andamento no mundo dos games. Uma revolução que está acontecendo sem a presença de Nintendo, da Microsoft ou da Sony. Uma revolução que está acontecendo até mesmo sem a participação dos gamers tradicionais. Que revolução é essa? A dos jogos de celular!

É difícil até fugir do assunto hoje em dia. Jogos de smartphones são o centro das atenções no mundo dos games. Recentemente, uma pesquisa feita na London Games Conference 2011 entrevistou mil pessoas da indústria dos games, perguntando a elas qual a personalidade que mais influenciou o setor de jogos eletrônicos: Steve Jobs foi apontado, pela maioria dos entrevistados, como a mente mais influente no mundo dos games.

Jogos de celular eram motivo de chacota há até pouco tempo (2004). Porém, em pouco mais de 3 anos, e com a ajuda do lançamento de aparelhos que reproduzem gráficos cada vez mais poderosos, os jogos de smartphones rapidamente roubaram a cena, criando algo que nem os analistas mais otimistas teriam previsto: um novo e promissor mercado de games que já ameaça seriamente as divisões de portáteis da Sony e da Nintendo.

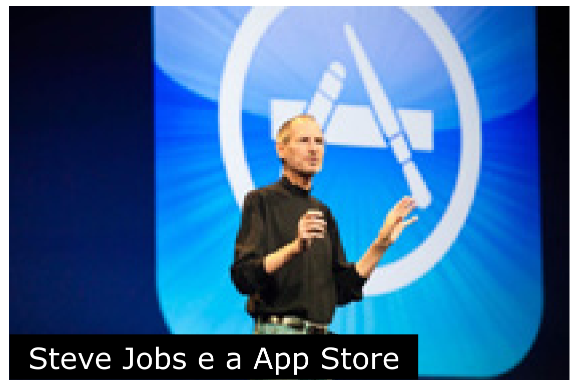
Essa revolução aconteceu sem a presença de nenhuma das gigantes do ramo de consoles. Talvez esse seja um dos motivos pelo qual os games de smartphones intriguem tanto o gamer hardcore. Tudo aconteceu muito rapidamente, bem debaixo dos nossos narizes.

Como dito acima, em 2004 o cenário era bem diferente do atual. Havia a Nokia com seu N-Gage em uma tentativa frustrada de entrar no mercado dos consoles portáteis. O porquê do insucesso? Vários motivos: design ruim, poucos desenvolvedores, tela pequena e o pior timing possível, pois o N-Gage teve a infelicidade de ser lançado ao mesmo tempo que os excelentes Nintendo DS e Sony PSP.



N-Gage: mais erros que acertos



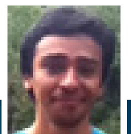

Steve Jobs e a App Store

A Nokia bem que tentou novamente em 2008, mas nesse mesmo ano, algo mudaria para sempre o mercado de games portáteis: o lançamento da App Store, uma loja de aplicativos e jogos para o então sucesso de vendas, o iPhone.

Além de trazer a facilidade para download de conteúdo, a AppStore possuía outra qualidade: a fácil criação e manutenção de aplicativos e jogos. Para desenvolver para o iOS (sistema presente no iPhone, iPod Touch e iPad) não é necessário pagar por engines caras, como usualmente acontece nos consoles. Com a ajuda de SDKs (kits de desenvolvimento) baratos, qualquer um pode criar um jogo, enviar para a loja de aplicativos e em pouco tempo ser remunerado por isso.

Na próxima edição, vamos continuar falando sobre o sucesso de games em smartphones, que cresceu com a chegada de concorrentes de peso ao mercado, como o Android. Até lá!

Dario Coutinho



Editor do Blog MOBILE GAMER

Talheres em tampas de caneta






Se você é uma daquelas pessoas que, seja por lazer ou por trabalho, acaba almoçando ou lanchando na frente do PC, este kit de tampas de caneta com a forma de talheres (ou seriam talheres com a forma de tampas de caneta?) é uma ótima opção. Práticos e portáteis, quando a fome bater, basta colocá-las em qualquer caneta e pronto, é só mandar a comida para dentro! Só não esqueça de lavá-las após as refeições, ou sua mesa de trabalho vai acabar ficando um pouquinho nojenta!

Preço: US$ 8.95
Onde encontrar: neatoshop.com

Extensor de dedos

Seja no PC, nos controllers ou nos portáteis, o excesso de videogames pode acabar ocasionando em cãibras, tendinites e dores nas mãos. Para evitar isso e manter suas mãos sempre prontas para uma partida, este curioso instrumento lhe permite exercitar cada dedo separadamente. Útil não só para gamers, mas também para quem pratica tênis, ciclismo, boliche, ou algum outra atividade que exija força na pegada.



Preço: US$ 39.99
Onde encontrar: thinkgeek.com



Bolsa Controller de Nintendinho

Logo mais as aulas estão de volta, e se sua mala/mochila/bolsa não resistiu ao peso dos cadernos e apostilas do ano passado, que tal aposentá-la de vez e trocá-la por uma estilosa bolsa que copia o estilo do clássico controller do Nintendinho 8-bit? Lavável, espaçosa e com uma parte do forro também estilizada, esta bolsa com certeza vai fazer sucesso entre os seus amigos!

Preço: US$ 36.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Copos de tequila do Pac-Man

Um pouquinho de álcool é essencial para animar aquele churrasco ou festa com os amigos. Se você bebe socialmente e já experimentou os famosos "martelinhos" (shots) de tequila, saiba que até mesmo eles podem ficar mais bacanas com este kit de copos de tequila do Pac-Man oficiais da Namco! Os copinhos trazem imagens estilo retrô do Pac-Man, dos fantasminhas que lhe perseguem desde sempre e das frutas do game.



Preço: US$ 29.99
Onde encontrar: namcobandaigames.com



Carimbos Like e Dislike

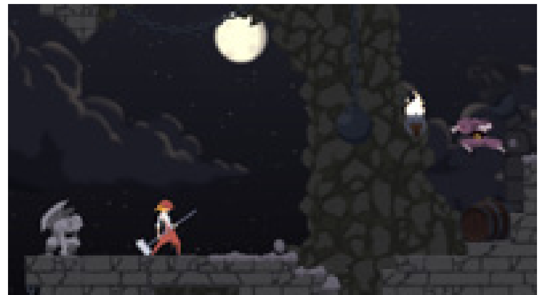
Tem gente que passa tanto tempo por dia conectado no Facebook que acaba levando um pouco deste vício para fora do computador. Se você é uma destas pessoas, poderá curtir ou "descurtir" qualquer coisa com estes carimbos, devidamente estilizados com a mãozinha do Facebook. Uma boa maneira de modernizar atividades como aprovar projetos, corrigir provas ou algo do tipo.

Preço: US$ 12.22
Onde encontrar: amazon.com

Dust Force

Steam - 10 dólares

O que dizer de um game que coloca faxineiros para limpar as ruas de uma cidade e derrotar monstros de sujeira utilizando vassouras e incríveis habilidades acrobáticas? A premissa pode soar bizarra, mas Dust Force está surpreendendo todo mundo com seus ótimos gráficos e sua jogabilidade dinâmica e extremamente funcional. O cenário em si já é um desafio, pois está repleto de espinhos e armadilhas que deixariam até o Super Meat Boy assustado. Felizmente, estes faxineiros possuem habilidades incríveis como dashs aéreos, wall run, wall jump e muito mais, o que faz deles verdadeiros ninjas na hora de limpar a sujeira com muito estilo.





Doom
Live - 5 dólares

Um dos maiores clássicos do mundo dos games está de volta: Doom, um dos primeiros FPS, chegou em janeiro à Xbox Live. Não houve nenhuma melhoria gráfica em relação ao original - e o game sequer fica em formato widescreen - mas algumas novidades realmente interessantes foram implementadas, como um sistema de jogo multiplayer para até quatro jogadores! Você pode jogar em modo cooperativo ou competitivo com seus amigos da Live, ou mesmo em partidas offline, com a tela dividida no melhor estilo GoldenEye 007. Além disso, o game traz suporte a achievements e leaderboards, ou seja, é um clássico em sua essência, mas como recursos indispensáveis para qualquer game moderno!









Scary Girl
Live, PSN - 10 dólares

Quem curte quadrinhos alternativos talvez conheça a graphic novel Scary Girl, obra do artista Nathan Jureviciu. O game se apropria do visual único - e bizarro - dos personagens criados pelo quadrinista para compor um jogo de plataforma 2D repleto de ambientes surreais e inimigos esquisitos. Em sua busca para descobrir o que houve com a lendária Árvore do Conhecimento, a estranha Scary Girl - com seu chapéu de pirata e seu braço de tentáculo - irá enfrentar polvos gigantes, coelhos que lutam kung fu (?!) e muito mais. O game ainda oferece um modo cooperativo para dois jogadores, que pode ser jogado tanto online quanto offline e é garantia de diversão!

PLAYSTATION 4? XBOX 720?
AINDA NÃO, OBRIGADO!

Nos últimos meses, sites e revistas de games de todo o mundo foram bombardeados por rumores sobre a próxima geração de videogames. É Playstation 4 pra cá, Xbox 720 pra lá, todo mundo andou especulando sobre os próximos projetos da Sony e Microsoft.



As próprias empresas já se manifestaram oficialmente, e afirmaram que não devem anunciar nada de novo este ano. Com exceção da Nintendo, é claro, que já anunciou seu Wii U no ano passado, e deve colocá-lo nas prateleiras até o final do ano.

Mas, sejamos sinceros: será que realmente já é hora de um Playstation 4 ou um Xbox 720? Pegue os jogos exclusivos como Gears of War e Uncharted: ambos surpreenderam o mundo com seus ótimos gráficos e jogabilidade desde o primeiro jogo. Aí saiu o segundo jogo e ficou ainda melhor e, no ano passado, o terceiro episódio destas séries alcançou novos níveis de qualidade técnica.

Por isso, não duvido que, se um Gears of War 4 ou Uncharted 4 saísse para a atual geração, eles seriam ainda melhores e mais bonitos que seus antecessores. As empresas sempre conseguem fazer uma "mágica" e levar o hardware - que pensávamos já ter chegado ao limite - um pouco mais longe.

Isso que nem entramos no mérito do Kinect e do PS Move, que mal completaram um ano e ainda têm muito a oferecer. O Playstation 4 e o Xbox 720 ainda podem esperar. A atual geração ainda tem muita lenha para queimar!

Rodrigo Pscheidt



Jornalista e Redator da revista ARKADE

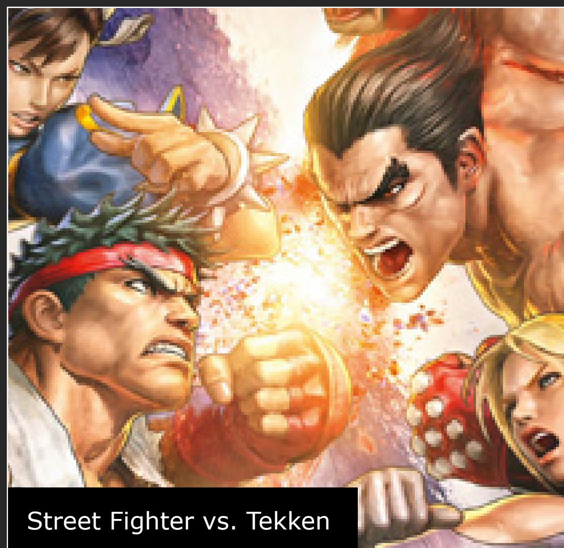
Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Mass Effect 3


Street Fighter vs. Tekken


Syndicate

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

House Games PRESS START

portal Xbox

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

Sob Controllers

GAMES GERAL

VERSUS

Gamers Live KEEP GAMING

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

OPS!FORUM .COM.BR

Rock Games "Por que games é o nosso rock!"

Blog #Programadoresdejogos

Pixel3 EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura